

FASCICULE CULTUREL

FÊTES CALENDAIRES PAYS ANGLOPHONES





ORIGINES ET TRADITIONS



Halloween est une fête célébrée dans la soirée du 31 octobre. Ce terme est une contraction de l'anglais « All Hallow's Eve », autrement dit : « *the Eve of all Saints' Day* » en anglais moderne, ce qui signifie « la veille de la Toussaint ».

Origine et Tradition

Cette fête d'origine Celtique est principalement célébrée aux Etats-Unis, en Irlande, au Canada, en Australie et en Grande-Bretagne. Halloween est une fête folklorique anglo-saxonne considérée comme en partie héritée de la fête religieuse celtique **SAMHAIN**¹ qui se tenait à la même date en Irlande et en Ecosse avant qu'elle ne soit progressivement supplantée par la Toussaint introduite le 1^{er} novembre par l'église catholique romaine aux environs du VIII^{ème} siècle. Ce n'est qu'au milieu du XIX^{ème} siècle que cette tradition gagna en popularité en Amérique du nord après l'arrivée massive des migrants irlandais et écossais qui s'installèrent sur le nouveau continent pour fuir la grande famine en Irlande.

Evolution de la fête

Aujourd'hui la tradition veut que les enfants se déguisent avec des costumes qui font peur (sorcières, monstres, fantômes, vampires...) et vont sonner aux portes en demandant aux adultes, des bonbons, des fruits ou de l'argent avec la formule :

« **Trick or treat** » (des farces ou des friandises).

- « **trick** » : des farces possibles (les enfants peuvent casser des œufs, lancer de la farine, ou de la toile d'araignée en bombe...)
- « **treat** » : des friandises ou de l'argent que l'hôte fait le choix de donner pour éviter d'être piégé.

D'autres activités incluent des bals masqués, le visionnage de films d'horreur, la visite de maisons hantées ou l'allumage de feux de joie en plein air.

Le principal symbole d'Halloween est la **citrouille** issue de la légende irlandaise de **Jack O'Lantern**. Après l'avoir évidée, on y sculpte un visage puis on met une bougie à l'intérieur. Placée devant la maison, la **Jack O'Lantern** protège ses habitants des mauvais esprits et indique que l'on fête Halloween.

Jack, un Irlandais très avare, n'ayant été admis ni en enfer, ni au ciel, fut condamné à errer sur terre avec un morceau de charbon placé dans une courge pour éclairer son chemin. Lorsque la fête d'Halloween est arrivée aux USA, les courges ont été remplacées par des citrouilles.

¹ Prononcé /sɑwɪn/, /sɑʊ.ɪn/, ou /saʊn/

Activités pour le cycle 2

Comprendre l'oral

- Utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes.
- Suivre le fil d'une histoire très courte.
- Suivre des instructions courtes et simples.

Prendre part à une conversation

- Saluer.
- Se présenter.
- Demander à quelqu'un de ses nouvelles et réagir, donner de ses nouvelles.
- Formuler des souhaits basiques.
- Utiliser des formules de politesse.



S'exprimer oralement en continu

- Reproduire un modèle oral. Exemples :
 - [The « Jack-o'-lantern » song](#), Extrait de « Hop in CP », Guide du maître et CD.
 - [Pumpkin](#), Source : [Une fiche par semaine](#), Sophie ROSENBERGER – Editions RETZ
- Utiliser des expressions courtes ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire. Exemple : [S'identifier à un personnage](#) lié à la thématique et se présenter, prénom + personnage, (cat, spider, ghost, witch, bat, skeleton, ...).
- Raconter une histoire courte à partir d'images ou de modèles déjà rencontrés. Exemple : Meg and Mog.



S'exprimer oralement en continu

Activité n° 1

Consigne : Chanter et mimer la chanson

The « Jack-o'-lantern » song,

Jack, Jack, Jack-o'-lantern !

Put on your hat,

And sit in the back,

Said the witch and the cat,

Put on your hat !

(Extrait de « Hop in CP », Guide du maître et CD).

Activité n°2

Consigne : Dire et mimer la comptine

Pumpkin

**Pumpkin, pumpkin,
Round and fat,
Turn into a Jack-o'-lantern,
Just like that !**

(Source : Une fiche par semaine, Sophie ROSENBERGER – Editions RETZ)

Activité n° 3

Consigne : S'identifier à un personnage lié à la thématique et se présenter, prénom + personnage, (cat, spider, ghost, witch, bat, skeleton, Jack-o'-lantern,)

Exemples d'énoncés :

- I'm + personnage, (ex : I'm a ghost/ a cat/...)
- I'm + prénom + personnage (ex : I'm Wilbur the cat/ I'm Winnie the witch/ I'm Spooky the ghost, ...)
- I'm + prénom + adjectif + personnage (I'm Wilbur, the black cat.)

RETOUR A L'ORGANIGRAMME CYCLE 2

Prendre part à une conversation

Jeux de rôles

Activité n°1 : Pass the ball

Règle du jeu

Les élèves sont en cercle. Le joueur n°1 salue et se présente (*Hello, I'm Wilbur the cat*).

Ensuite, il lance la balle à un camarade en l'interrogeant sur son identité (*And you ? / What's your name ? / Who are you ?*) et ainsi de suite.

Activité n°2 : Switch identity 1

L'élève change d'identité chaque fois qu'il va piocher une nouvelle carte. Cet exercice permettra aux enfants d'utiliser, de réinvestir le lexique et les formules simples apprises.

Règle du jeu

Les enfants piochent dans une boîte dans laquelle se trouvent les cartes des différents personnages (*cat, bat, ghost, spider, witch, spider, skeleton, Jack-o'-lantern*).

L'élève doit s'identifier au personnage pioché pour saluer un camarade, se présenter et lui demander son nom (ex : *Hello/ Hi/ good morning/..., I'm / My name's Wilbur the cat. And you ? / what's your name ? Who are you ?*)

Activité n°3 : Switch identity 2

Dans cette activité, les énoncés sont enrichis d'autres formulations (demander à quelqu'un de ses nouvelles et réagir, donner de ses nouvelles, utiliser des formules simples de politesse).

[RETOUR A L'ORGANIGRAMME CYCLE 2](#)

Comprendre l'oral

Activité n°1 : Listen and do/Simon says

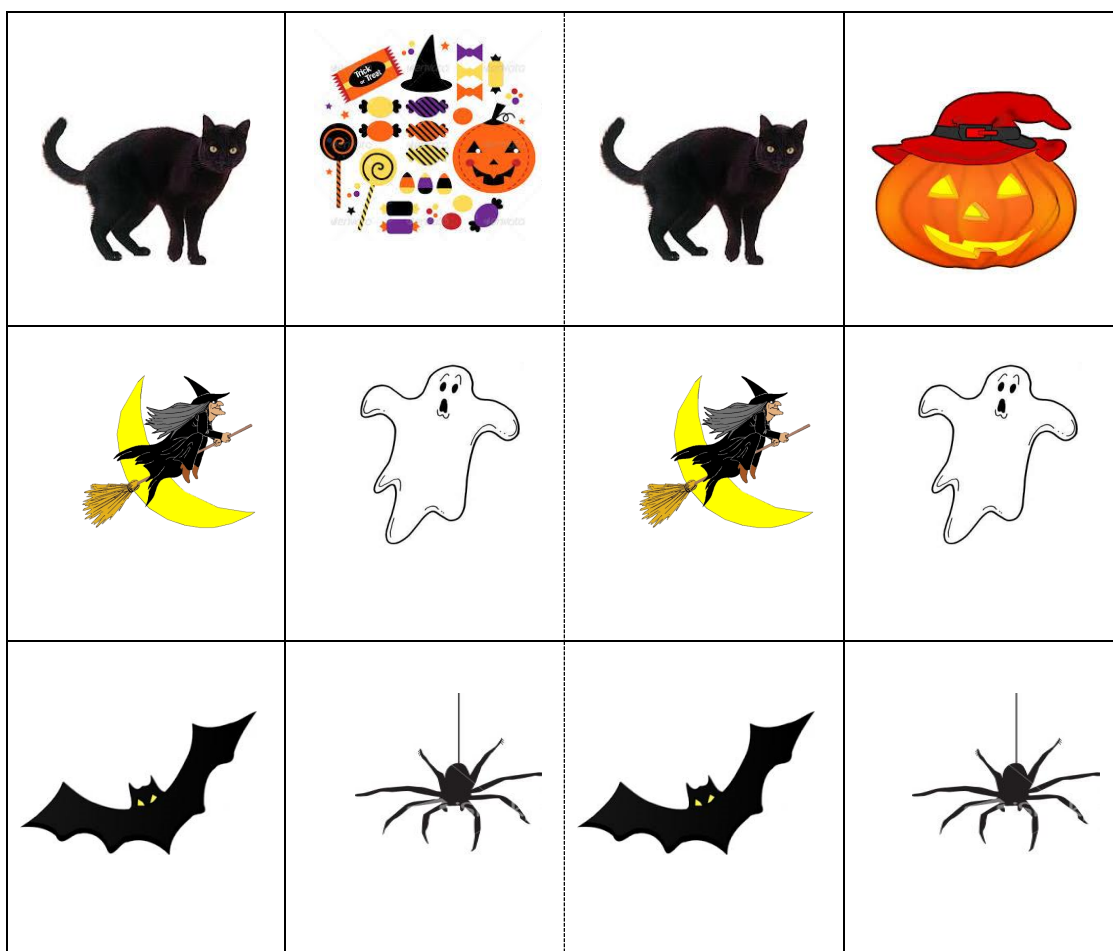
Consigne : Mimer le personnage nommé après s'être mis d'accord sur le geste caractérisant chaque personnage

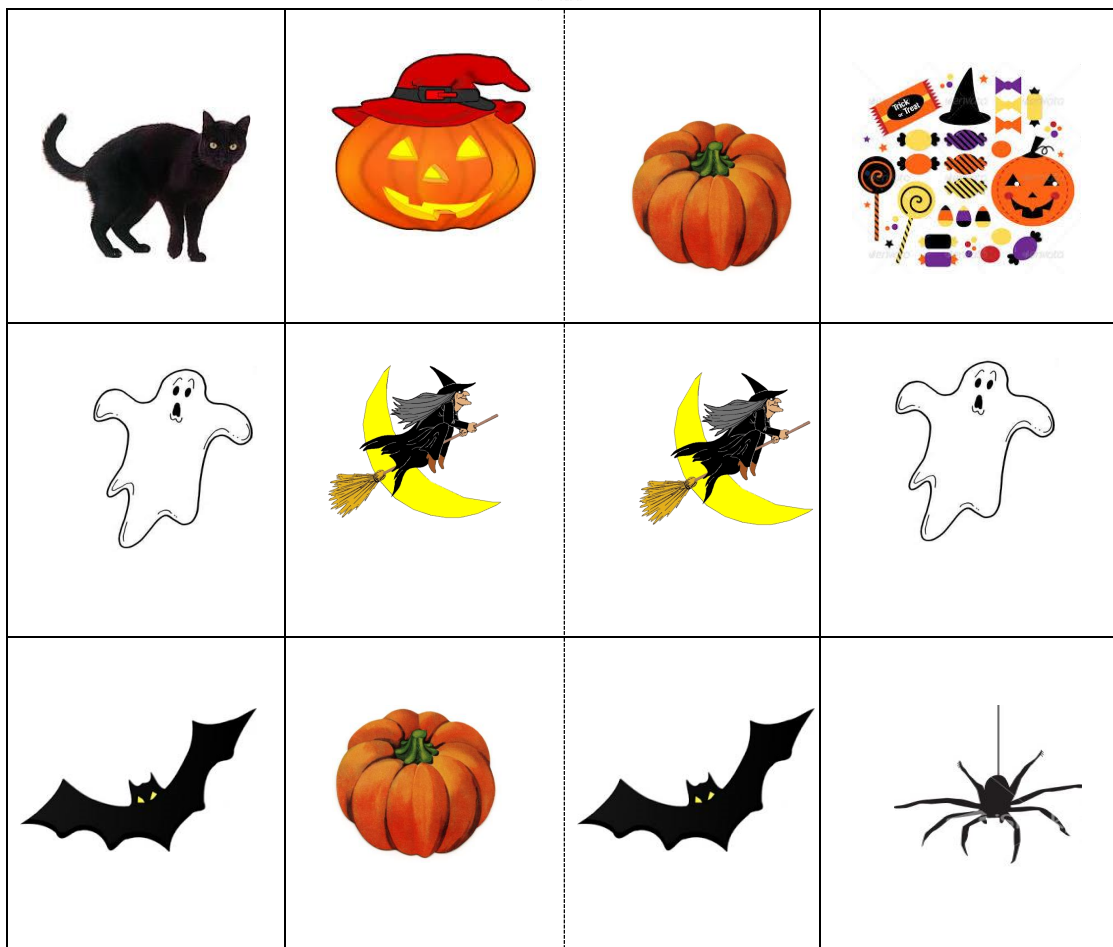
Ex. : le meneur de jeu (l'enseignant puis un élève) cite un personnage et la classe mime pour montrer sa compréhension.

Activité n°2 : Bingo

Règle du jeu

Chaque joueur dispose d'une grille de jeu et de 6 pions. Le meneur nomme une image, les joueurs posent un pion sur l'image correspondante. Le vainqueur est le premier qui aura placé ses 6 pions. Il crie « Bingo ! ».





Activité n°3 : **Point to**

Les images sont placées sur les murs de la salle de classe. L'enseignant (puis un élève) dit : « *Point to the spider* », les élèves doivent montrer l'image qui correspond à l'araignée. De même pour les autres images.

Activité n°4 : **Find the pairs**

Les enfants doivent retourner deux cartes au choix puis, les nommer en disant : « *It's a ...* ». On gagne un point chaque fois qu'on retourne la bonne paire.

Matériel : Images relatives au thème de Halloween (ghost, pumpkin, witch, spider, black cat, ...)

Activité n°5 : **Find my word (Guessing game)**

Il s'agit de demander à un élève de choisir une carte représentant un objet ou un personnage d'Halloween et de faire deviner à la classe (à travers des questions) de quoi ou de qui il s'agit.

- « *Is it a... ? / Yes, it is* » ou « *No, it isn't* ».

On gagne un point pour chaque bonne réponse. A la fin, celui qui comptabilise le plus de points gagne la partie.

[RETOUR A L'ORGANIGRAMME CYCLE 2](#)

Activités pour le cycle 3

Ecouter et comprendre

- Comprendre des mots et des expressions relatifs à cette thématique
- Comprendre une comptine ou suivre le fil d'une histoire avec les aides appropriées (Ex. : *Meg and Mog*, *Winnie the Witch*,...)

Cliquer sur chaque titre souligné.

Réagir et dialoguer

- Présenter quelqu'un, quelque chose / parler des autres (Find the pairs / Kim's game)
- Exprimer un sentiment (*I'm scared*, ...)
- Jeu de rôles (*Trick or treat ?...*).

Parler en continu

- Dire une chanson, une comptine, un poème.
- Lire à haute voix et de manière expressive un texte bref autour du thème d'Halloween.

Ecrire

- Copier une comptine, un chant
- Remettre dans l'ordre des lettres pour former des mots puis les copier sans erreurs
- Segmenter une phrase dont les mots sont collés, puis la copier sans erreurs

Lire et comprendre

- Jeu de dominos : associer un mot à son image
- Associer des images à la légende qui correspond
- Trouver l'intrus





Réagir et dialoguer

1. Find the pairs - Find the twins - The famous couples

Les enfants doivent retourner deux cartes au choix puis, les nommer en disant : « It's a ... » pour répondre à la question « *What's this ?* » ou bien « *Who is this* » de leurs partenaires. On gagne un point chaque fois qu'on retourne la bonne paire.

Matériel : Images relatives au thème de Halloween (ghost, pumpkin, witch, spider, black cat, ...)

2. Kim's game

Placer sur le tableau une série des cartes repérées et identifiées préalablement, puis en cacher une et demander aux enfants : « *What's missing?* ». Il s'agit ensuite de montrer les cartes restantes en les faisant nommer de nouveau.

Ecouter et comprendre

A Little Witch

A Little Witch in a pointed cap (*make cap on head with hands*)

On my door went rap, rap, rap. (*do rapping motion*)

When I went to open it, (*pretend to open door, use squeaking sound effects*)

She was not there.

She was riding on a broomstick, (*put right fist on left wrist and move left arm upward quickly*)

High up in the air.

Note: A Little Witch is from the book [52 Programs for Preschoolers](#) by Diane Briggs

Parler en continu

Rhymes :

I'm An Orange Pumpkin

I'm an orange pumpkin
Fat and round
Growing in a cornfield
on the ground.
I'll be a jack-o-lantern,
With two big eyes
Or maybe I'll be baked,
In a pumpkin pie.

Three Little Witches

One little,
two little,
three little witches,
flying over hills
and flying over ditches.
Slide down the moon,
without any hitches.
Happy Halloween!

RETOUR A L'ORGANIGRAMME CYCLE 3

Lire et comprendre

DOMINOS

Objectif : associer un mot à l'image qui correspond.

Organisation matérielle: La classe est organisée en binômes. Chaque joueur dispose de 5 dominos.

Règle du jeu :

- Celui qui possède la pièce 'Happy Halloween' (le mot) commence la partie en plaçant son domino sur la table.
- L'autre joueur pose à l'une des extrémités le domino qui convient ; et, ainsi de suite...
- L'on constitue ainsi une chaîne dont les parties voisines font correspondre un mot à son image.


















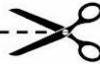

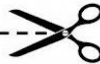



Lorsqu'un joueur n'a pas le domino qui convient, il passe son tour.



Le vainqueur est celui qui a placé le dernier de tous ses dominos.

Exemple de dominos:

	Halloween	
	ghost	
	skeleton	
	bats	
	pumpkin	

	witch	
	spider	
	black cat	
	Jack O'Lantern	
	candies	
		

[RETOUR A L'ORGANIGRAMME CYCLE 3](#)

Relie le mot à l'image qui convient.



witch

ghost

black cat

spider

candies

pumpkin

Jack O' Lantern

skeleton

bats

Halloween



[RETOUR A L'ORGANIGRAMME CYCLE 3](#)

Trouve l'intrus

Consigne : Lis chaque liste de mots puis barre celui qui ne correspond pas au thème "Halloween".

● witch rabbit ghost spider candies

● pen Jack O' Lantern bats Halloween

● pumpkin black cat skeleton pancake

[RETOUR A L'ORGANIGRAMME CYCLE 3](#)

Ecrire

Consigne: Remets dans l'ordre des lettres pour former des mots puis les copier sans erreurs

act

atbs

itwch

siderp

mpkupin

alloweHen

Consigne: Recopie cet énoncé en séparant les mots pour obtenir une phrase.

I'm a black cat.

This is the witch.

The ghost is in the house.

RETOUR A L'ORGANIGRAMME CYCLE 3